

# James Smith

AUT Auckland University of Technology

ORCID: 0000-0003-1080-1592

james.smith@aut.ac.nz

James Smith is a lecturer in interaction and communication design in the School of Art and Design, the Faculty of Design and Creative Technologies at Auckland University of Technology (AUT). His practice-based research focuses primarily on design for new and emerging technologies, embodied and enactive design approaches, intercultural co-design, new modes and forms of interactive storytelling, and Global South epistemologies and methodologies.

James Smith es profesor de diseño de interacción y comunicación en la Escuela de Arte y Diseño de la Facultad de Diseño y Tecnologías Creativas de la Universidad Tecnológica de Auckland (AUT). Su investigación basada en la práctica se centra principalmente en el diseño para tecnologías nuevas y emergentes, los enfoques de diseño encarnado y enactivo, el codiseño intercultural, los nuevos modos y formas de narración interactiva y las epistemologías y metodologías del Sur Global.

James Smith é professor de design de interação e comunicação na School of Art and Design, na Faculty of Design and Creative Technologies da Auckland University of Technology (AUT). Sua pesquisa baseada na prática se concentra principalmente em design para tecnologias novas e emergentes, abordagens de design incorporadas e enativas, co-design intercultural, novos modos e formas de contar histórias interativas e epistemologias e metodologias do Sul Global.

## HOW TO QUOTE (APA)

Smith, J. (2024). Multiperspectivity and Convergence in Transmedia Storytelling: A Practice-Oriented Exploration of Interactive Narratives. In M. Steagall (Ed.), *LINK 2024 6th International Conference in Practice-oriented Research and Global South* (pp.121-124). DOI <https://10.24135/link2023.v5i1.245>

# Multiperspectivity and Convergence in Transmedia Storytelling: A Practice-Oriented Exploration of Interactive Narratives

## Keywords

Transmedia Storytelling, Multi-voiced narratives, Practice-oriented research, Interactive media, Interactive Design.

This design research project, grounded in practice, seeks to address the question: how can the creative application of multiperspective transmedia storytelling and interactive media promote convergence? Amid a contemporary landscape marked by rising polarization and partisan dynamics, exploring media's capacity to embrace multiplicity is crucial. This PhD research examines how transmedia storytelling, as conceptualized by Jenkins (2006) and Murray (2012), can craft narratives that encompass a diversity of voices and viewpoints. The primary objective is to understand how technology-enabled storytelling approaches can support the coexistence of varied narratives. Ecologically and culturally significant, this research centers on a Pōhutukawa (myrtle) tree in Central Tāmaki

Makaurau Auckland, Aotearoa New Zealand, serving as both a symbolic and literal site of inquiry. The project engages with narratives focused on this tree, using it as a metaphor for storytelling's potential to foster diverse perspectives. The methodology follows a practice-oriented research approach, with the design researcher employing techniques like prototyping, lens-based media processes (such as photogrammetry), and filmmaking to collect data and craft narrative experiences connected to the site. By demonstrating how transmedia narratives can be designed to integrate varied perspectives, this research advances the fields of transmedia design and interactive narrative studies, supporting a media landscape that values multiplicity.

# Multiperspectividad y convergencia en la narración transmedia:

## Una exploración de las narrativas interactivas orientada a la práctica

### Palabras clave

Narración transmedia, Narrativas multivoces, Investigación orientada a la práctica, Medios interactivos, Diseño interactivo.

Este proyecto de investigación de diseño orientado a la práctica pretende explorar la siguiente cuestión: ¿cómo puede fomentar la convergencia el uso creativo de la narración transmedia multiperspectiva y los medios interactivos? En un contexto de creciente polarización y política partidista dentro de la sociedad contemporánea, es esencial explorar cómo los medios de comunicación pueden fomentar la multiplicidad. Esta investigación doctoral investiga cómo las narrativas transmedia, tal y como las conceptualizan Jenkins (2006) y Murray (2012), pueden emplearse para crear historias que encapsulen una multiplicidad de voces y perspectivas. El objetivo principal de este proyecto es comprender cómo los métodos de narración impulsados por la tecnología pueden permitir la coexistencia de diversas narrativas. Esta investigación tiene un significado tanto ecológico como cultural, tomando como punto de

partida un árbol Pōhutukawa (mirto) en Central Tāmaki Makaurau Auckland, Aotearoa Nueva Zelanda, que sirve como lugar de investigación. El proyecto explora y representa diferentes narrativas en torno a este árbol, utilizando el propio árbol como metáfora del potencial de la narración para fomentar la multiperspectividad. El enfoque metodológico es una investigación orientada a la práctica, en la que el investigador del diseño emplea métodos como la creación de prototipos, procesos mediáticos basados en objetivos como la fotogrametría y la realización de películas para recopilar datos y crear diversas experiencias narrativas sobre el lugar. Esta investigación contribuye a los campos del diseño transmedia y los estudios de narrativa interactiva al demostrar cómo pueden diseñarse narrativas transmedia para transmitir historias que integren diferentes perspectivas, fomentando así un entorno mediático que acoja la multiplicidad.

# Multiperspectividade e convergência na narrativa transmídia:

## Uma exploração de narrativas interativas orientada para a prática

### Palavras-chave

Narrativas transmídia, Narrativas multivocal, Pesquisa orientada pela prática, Mídia interativa, Design interativo.

Este projeto de pesquisa de design, fundamentado na prática, procura abordar a seguinte questão: como a aplicação criativa da narrativa transmídia multiperspectiva e da mídia interativa pode promover a convergência? Em meio a um cenário contemporâneo marcado pelo aumento da polarização e da dinâmica partidária, é fundamental explorar a capacidade da mídia de abraçar a multiplicidade. Esta pesquisa de doutorado examina como a narrativa transmídia, conforme conceituada por Jenkins (2006) e Murray (2012), pode criar narrativas que abrangem uma diversidade de vozes e pontos de vista. O objetivo principal é entender como as abordagens de narração de histórias viabilizadas pela tecnologia podem apoiar a coexistência de narrativas variadas. Ecologicamente e culturalmente significativa, esta pesquisa se concentra em uma

árvore Pōhutukawa (murta) em Central Tāmaki Makaurau Auckland, Aotearoa Nova Zelândia, servindo como um local simbólico e literal de investigação. O projeto se envolve com narrativas focadas nessa árvore, usando-a como metáfora do potencial da narração de histórias para promover diversas perspectivas. A metodologia segue uma abordagem de pesquisa orientada para a prática, com o pesquisador de design empregando técnicas como prototipagem, processos de mídia baseados em lentes (como fotogrametria) e produção de filmes para coletar dados e criar experiências narrativas conectadas ao local. Ao demonstrar como as narrativas transmídia podem ser projetadas para integrar perspectivas variadas, esta pesquisa avança os campos do design transmídia e dos estudos de narrativas interativas, apoiando um cenário de mídia que valoriza a multiplicidade.